

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Maulidi, 2016. *Pengertian Data Primer dan Data Sekunder*. Diakses 03 Maret 2018. <https://www.kanalinfo.web.id/2016/10/pengertian-data-primer-dan-data-sekunder.html>
- Akbar, Rizky, 2016. “3D Hologram Pengenalan Hewan Nusantara”. Jurnal Teknik Informatika. Universitas Muria Kudus.
- Andi, 2011. *Adobe Photoshop CS5 untuk Manipulasi Foto Profesional*. Yogyakarta: Penerbit Wahana Komputer
- Andi, 2008. *Mahir dalam 7 hari Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Madcoms
- admin. (2011, november 10). *pengertian hardware(perangkat keras)*. Diambil kembali dari belajar-komputer-mu.com: <http://www.belajar-komputer-mu.com/2011/11/pengertian-hardware-perangkat-keras-komputer.html>
- Arifaldi jayaputra, 2017. “Penerapan *mixed Reality* sebagai sarana pembelajaran indera penglihatan manusia menggunakan teknologi *hologram*”. Jurnal Teknik Informatika. Universitas brawijaya.
- Aristo Hasi Sutopo, 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu
- Aziz, Abdul, Ifta, 2016. “3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala”. Jurnal Teknik Informatika. Universitas Muria Kudus.
- Hendi Hedratman, 2015. *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika.
- Hady soenarjo, 2014. “ Perancangan model 3D holographic reflection dan penerapannya pada karya visual motion graphic”. Jurnal Universitas pelita harapan.
- Dony ariyus, 2009. *Keamanan multimedia*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Ferry, 2016. *Pengertian Storyboard*. Diakses 04 Maret 2018. <http://www.academia.edu>
- Jubille, 2008. *Teknik Membuat Video Tutorial Dengan Camtasia Studio 5*. Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Jubille, 2008. *Blender Untuk Pemula*. Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Murtiwijaya, Glenn, 2013. “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android”. Fakultas Ilmu Kompuer. Universitas Guna Darma

Nazruddin Syafaat H., 2014. *ANDROID Pemograman Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit INFORMATIKA Bandung

Robet Wahono, 2017. “*3D Hologram Pengenalan Alat Transportasi Tradisional Daerah Jawa*”. Jurnal Teknik Informatika. Universitas Muria Kudus

Rahmat, 2014. *Pengertian Flowchart dan Jenis-Jenisnya*. Diakses 05 Maret 2018. <https://rahmatarifianto.wordpress.com/2014/11/20/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya>.